



異次元ソフト

ボードゲーム版(ばん)

Fantasy Role-Playing

覇邪の封印

はじゃの ふういん

マスターブック







ファミリーコンピュータ Magazine No.18特別付録①



アスキーからクリスマスプレゼント

覇邪の封印 どきどきキャンペーン

アスキーさんからお知らせ。
異次元獣の司令官TERRALINがホワイトメタルの本格フィギュアになったんだって。「覇邪の封印」のパッケージの中に入っているアンケートハガキに答えて送ると、抽選で1000名のキミ達に、この特製フィギュアがプレゼントされちゃうってワケ。"TERRALIN"が翼広げて、色っぽポーズで待ってるョ!

★締切…昭和62年12月10日(当日消印有効)
★発表…賞品の発送をもってかえさせて頂きます。



ファミリーコンピュータMagazine No.18特別付録①
昭和62年10月16日発行(毎月２回第１・第３金曜日発行)
第３巻第18号(通巻43号)

異次元ソフト





ボードゲーム版（ばん）

Fantasy Role-Playing

覇邪の封印

はじゃの　ふういん

マスターブック





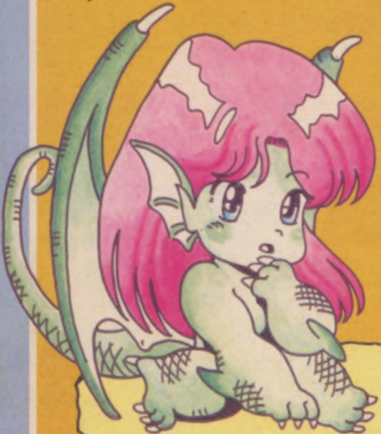


ファミリーコンピュータMagazine No.18特別付録①

発売前から遊んじゃおう!!



発売寸前『覇邪の封印』のおもしろ雰囲気が味わえるボードゲームをインプット。最初の仲間ガイを見つけるまでのストーリーが、ソフトと同じ感覚で楽しめるスグレモノだ。シミュレーションブックの楽しさも合わせてエンジョイしてほしいな。攻略法の部分はソフトにそくしているのでゲームを買った後も参考にしよう!



もくじ

覇邪の封印・ストーリー



覇邪の封印を手に入れ、異次元の門を塞ぐ日は来るか!?

そこは、ボク達が暮らしている世界とは全く別の時間と空間に存在する剣と魔法が支配する異世界。

その昔、この世界は大いなる恐怖に支配されていた。そこにはパァンドゥラと呼ばれる異次元への通路が存在し、その通路を通って、邪悪な異次元魔獣が次々とこの地へ侵入してきていたのだ。人々が恐怖と混乱に脅えながら日々を過ごす中、ついに、1人の男が立ち上がった。彼こそやがて伝説の勇者となるイアソンである。彼は自らの命と引き換えにパァンドゥラの通路を塞ぎ、この地に平和を甦らせたのであった。

その後、平和な時代は幾世代にもわたり、ここ聖アルカス公国でも人々は豊かで平和な生活を送っていた。平和な時の流れはいつしか、人々の記憶からパァンドゥラの恐怖を消し去りつつあった。

そして不幸はふたたび襲いかかる―。無知なる者がパァンドゥラの封印を取り去ってしまったのだ。通路は開かれ、凶悪な恐怖を吐き出し始めた。魔獣は世界に蔓延し、豊かなる大地は荒れ果て、人々の平和は一瞬にして消滅し恐怖のどん底にたたきこまれたのである。希望を失った人々にとって残された最後の望みが、アルカス王家の言い伝えにあった。―この世界のどこかにパァンドゥラを塞ぐ方法が隠されており、先史の勇者イアソンのみがそれを手に入れ得たのである―と。

通路を塞ぐ方法"覇邪の封印"を手に入れるべく、1人の若者が立ち上がった。後に覇邪の勇者となるアーガスである。そして彼こそキミなのだ。



ガイに会うまでの長き道のり

1 まず目的を知れ！[アルカス城]

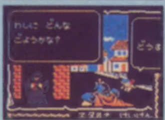


覇邪の封印を手に入れるためには、3人の仲間の力が必要だ。そこでまず仲間探しから始めなければならない。これは最初の仲間ガイを見つけ出すまでの長く果てしない道標なのだ。スタート地点はマップの上の左下だ。スタート地点のすぐ近くにあるアルカス城へ行って王様に会うことが最初の1歩。そこで、キミは冒険の目的と「エラトスのかたりべコサーマどのをさがすがよい」という情報を得ることができるのだ。

2 町へ行って旅の準備[ガリアの町]







●ここはガリアの町
●鍛冶屋へ行って…
●まじない師から薬を

アルカス城を北北西へ進むとガリアの町があるから、ここに寄って旅の準備をしよう。もし、ここへつくまでに敵と戦っていたら鍛冶屋へいって剣を鍛えてもらってもいいけれど、ここでぜひしてほしいのが、まじない師からくすりを買っておくことだ。これがあれば、途中で負傷しても直すことができるから。

3 まず近場でパワーアップ



悪徳商人



盗賊



旅人

コサーマを見つけだす前にまずパワーアップしよう。相手は悪徳商人、盗賊あたりが最適だ。悪徳商人を倒すと、2000ゴルダも手に入るし、盗賊をやっつければ逃げ足の種というアイテムを落とすこともあるのだ。ただ、良い商人や旅人は攻撃しないようにして、情報を聞きだそう。彼らを倒すと知名度が減ってしまうから。それから、最初は町の近くで戦っているほうが傷ついたとき便利だぞ。

4 かたりべコサーマに会え





古きカブトがもらえるゾ！

コサーマに会うためには遠出をしなければならない。そこで敵を倒した後などはこまめにセーブしよう。電源を落とさない限りパスワードがなくても、セーブしたシーンからプレイ可能だから。コサーマに会うと「とびらのことかの！ プローニュのもりをさがすがよい」と情報をくれる。そして古きカブトをプレゼントしてくれるんだ。

5 古きカブトの秘密とは？[メノスの町]



町で長老に聞いてみよう。



黒の導師



白の導師



聖騎士

コサーマからもらった古きカブト。でも、これがどのように役立つのかわからない。そこで、近くにある町で長老に聞いてみよう。するとこのカブトを持っていると「こだいのもじをくるいなくよめるじゃろうて」と教えてくれる。また魔術品を手に入れても、その使いかたを聞きださないと使うことができないぞ。このほかにも時々出会う聖騎士や白・黒の導師などには必ず情報を聞きだしておこう。とりあえず「プローニュのもりはちいさないずみのみなみにある」という情報を聞きだそう。

6 ライセンスを入手だ！[エラスト城]



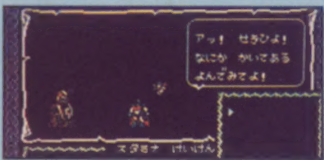
このゲームの特長の１つに知名度というステータスがあるんだ。これが＋だと善、－だと悪人になる。たいてい悪いヤツを倒せば＋になり、いい人をやっつけちゃうと－になってしまう。基本的には＋のほうがいい。この知名度がある一定の数以上か以下になったらアルカス城以外の城へ行くんだ。王様がライセンスをくれるから。このライセンスをもらった後で魔獣を倒すとキバを手に入れることができるようになるぞ。

7 イリスの戦斧　[アレオイア城]



ガイを見つけるにはイリスの戦斧が必要である。これは、アレオイア城の王様が持っている。この斧をもらうにはキバをある本数以上ためなければならないんだ。そのためにはひたすら魔獣を倒すっきゃない。ここから魔獣退治の単純作戦が始まるんだけれど、経験値アップにもつながるからがんばるのだ。イリスの戦斧を手に入れれば攻撃力もぐんとアップするぞ。

8 ブローニュの森の石碑の秘密



イリスの戦斧を手に入れたらブローニュの森へ。そこには石碑があり、古代文字が刻まれている。この文字を読むためにあの古きカブトが必要だったんだ。そしてそこにはガイを仲間にするとき必要な呪文が書かれてあるから必ずメモっておくように。



お金をためたら人を雇おう

戦闘を終え、体は傷つき武器は破損し、そのたびに町を探して飛び込む。というのでは時間のロス。そこでお金がたまったら雇い入れたいのがまじない師と鍛冶屋だ。この2人を雇っておけば、いつでもどこでも心おきなく戦うことができるから。



まじない師

10000ゴルダで雇える。持っている薬の効果をアップしてくれる。



鍛冶屋

50000ゴルダで雇える。戦闘が終わるごとに装備を修理してくれる。

9 ガイはカディアの町に！[カディアの町]



ブローニュの森の石碑の呪文を覚え、イリスの戦斧を手に入れたら、情報収集で知ったカディアの町へ。と、その前にもう少し、いやもっとたくさんパワーアップしておこう。いっぱい経験値を上げたらカディアの町に行って市場の主人に呪文をかけるんだ。彼がガイだから。

ガイ見つけ！





アイテム一覧



逃げ足の種

盗賊やリッテイカが持っている。これを使うと敵から無傷で逃げることができる。



イリスの戦斧

牙を??本ためてアレオイア城へ行くと手に入る。ガイ発見の必需品。



聖なる木の実

シャオウホウが持っている。無数のやりを敵に降らせる攻撃用アイテムだ。



クロノスのヨロイ

2人目の仲間、メディアを仲間に入れるために必要で、センピが隠し持っている。



白の魔球

山奥にある村で手に入るアイテムで、これを持てばある人物を倒すことができる。



オデッセの盾

3人目のトレモスを見つけるために必要で、ハンジョウの洞窟の1つに隠されている。



モンスター大辞典

地元獣

地元獣はみんな漢字の名前がつけられている。アイテムを持っているもの多く、魔界の冠を持っていれば会話ができるヤツもいるんだ。そんなヤツを倒すと知名度が下がってしまうのだ。

方天戟



攻撃力…5700
耐久力…6500
カット率…50%
キバ100本
知名度…−5000
砂漠に住む

雲霧沢



攻撃力…800
耐久力…1000
カット率…10%
キバ5本
知名度…−1000
平地に住む

咸妖



攻撃力…2000
耐久力…3000
カット率…30%
キバ25本
知名度…−1000
森に住む

叛浄



攻撃力…3500
耐久力…5000
カット率…40%
キバ0本
知名度…−3000
洞窟内に住む

立帝貨



攻撃力…70
耐久力…150
カット率…0%
キバ2本
知名度…+5
平地、森に住む

閃緋



攻撃力…2500
耐久力…5000
カット率…30%
キバ0本
知名度…−3000
洞窟内に住む

異次元獣

異次元獣はみんな悪いヤツばかりだから、問答無用で戦うのみ。ただ、異次元獣はみんな強敵ばかりだから、やられそうだったら無理せず逃げたほうがいい。異次元魔獣の司令官テラリンこそ究極の目的覇邪の封印を隠し持つ。

ピッツ



攻撃力…60
耐久力…100
カット率…0%
キバ1本
知名度…+10
平地に潜む

テラーザー



攻撃力…2800
耐久力…4500
カット率…30%
キバ25本
知名度…+15
迷宮内に潜む

ローバル



攻撃力…200
耐久力…400
カット率…10%
キバ4本
知名度…+25
平地に潜む

ギュロール



攻撃力…1500
耐久力…2000
カット率…30%
キバ20本
知名度…+30
地上に潜む

ヴォーム



攻撃力…3200
耐久力…4500
カット率…50%
キバ40本
知名度…+60
砂漠に潜む

テラリン



攻撃力…8000
耐久力…7700
カット率…50%
キバ100本
知名度…+100
覇邪の封印を持っている



アーガスよ、強くなれ!!

パワーアップするまではなるべく平地を歩くようにしよう。というのは平地には強い相手がそれほどいないから。逆に森や砂漠や山の中にはうようよいるぞ。パワーアップしたら、強いヤツ相手に牙や経験値をアップすればいい。それから海に入るとどこかへ流されてダメージを受けるから気をつけよう。もちろん、船さえ買っておけば、海でも川でも進めるようになる。

スタート時には3×3の視界なんだけれど、遠メガネを買えば3×5に広がるからお金がたまったら買っておくと便利だ。さらに千里の玉を持っていると、町や建物が有視界マップに表示されるようになるよ。

覇邪の封印ショートストーリィゲーム
ルールブック



この「覇邪の封印ショートストーリィゲーム」は、ファミコン版「覇邪の封印」の壮大なストーリィの導入部とも言える"最初の仲間ガイを見つけだすまで"をボードゲームとして再現したものです。ゲームの都合上マップの地形やルールは多少変更してありますが、覇邪のファンタジックな世界を十分に味わってもらうことができるでしょう。
このショートストーリィゲームでガイと巡り合えたキミ、このつづきはファミコン版「覇邪の封印」でぜひ体験して欲しい!!

ゲームの準備

①付属のカード・チップシートを、切り取り線に沿ってきれいに切り離します。
②サイコロとアーガスゴマをのりづけして組み立て、アーガスゴマは、城A(アルカス城)に置きます。
③魔獣カード、ガイカードをそれぞれよくきり、裏向きにして重ねて置きます。



④武器・防具カードと呪文カードは、表向きにして、分かりやすいように置きます。
⑤魔術品カードの「古き兜」と「復活の石」は表向きに置き、残りのカードは、よくきって裏向きにして重ねて置きます。
⑥アーガス能力カードの攻撃力表示部分に経験チップの"0"を置き、残りの経験チップは手元に用意しておきます。

ゲームの進め方



①プレイヤーは、サイコロを振り、出た数だけ進まなくてはなりません。1回の移動中に1度だけ方向を変えることができますが、後戻りはできません。又、斜めに進むことや森・山に入ることもできません。(図参考)
◆ただし、城・町・石碑などの大きなマスには、サイコロの数が余っていても止まることができます。
②止まったマスの記号により、ルールブックを見てその指示に従います。
③ゲームの途中で手に入れた物は、アーガス能力カードの横に置き、使ってしまったら、カードの山に返します。

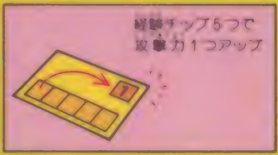
マップの地形

アーガスゴマが止まった地形とその記号により、ルールブックを見て、その指示に従います。





攻撃力と経験



アーガス(プレイヤー)の状態は、アーガス能力カードに表されます。最初は、攻撃力・経験とも"0"からスタートして、ルールブックの指示や戦闘により、経験チップがもらえます。(この時、経験チップに書かれた数字は関係ありません)経験チップが5つたまったら、攻撃力が1つ上がります。攻撃力表示部分の経験チップを1つ上の数字に取り替え、経験チップを"0"にもどします。

経験チップはもらえるだけとは限りません。もちろん減る場合もあります。

経験チップが"0"の時、攻撃力表示を1つ減らして、経験チップ5つと取り替えることができます。攻撃力も経験も"0"の場合に、経験チップが減ることになってしまった時にはアーガス(プレーヤー)は死んでしまいます。もう一度初めからチャレンジして下さい。

戦闘の方法

ルールブックに従って、魔獣が現れた時や、「戦え」と指示があった時に戦闘が起こります。

①まず、サイコロを振り、出た目の数とアーガスの攻撃力、武器を持っていれば武器の攻撃力をすべて合計します。この数字がアーガスのパワーとなります。

②相手の魔獣の攻撃力からアーガスの持っている盾・鎧の防御力、魔術品カードを使ったならその効力も引きます。この数字が魔獣のパワーとなります。

③アーガスのパワーと魔獣のパワーを比べ、アーガスのパワーが大きいか同じならばアーガスの勝ち、小さければ負けです。

④魔獣カードと戦って勝てば、そのカードはもらえます。(カードに魔術品と書かれていれば、同時に魔術品カードも1枚もらえます)

⑤戦闘で勝った場合は、経験チップが1つもらえ、負けた場合には、持っている経験チップがすべてなくなります。(攻撃力表示は除く)

⑥相手が強すぎる時には、戦う前に逃げ出すこともできます。この時には、経験チップを1つ減らすだけですみます。

魔術品

ゲーム中に魔術品を手に入れることがあります。(魔術品カードを1枚引く)魔術品のほとんどが戦闘用の物で、その効力は、カードに表示された通りです。戦闘用の魔術品を使うかどうかは、戦闘のサイコロを振る前にきめます。ただし、1回の戦闘で1つの魔術品しか使うことはできません。

★さあ、いよいよ冒険の旅が始まります。まずルールブックの城A(アルカス城)の項を読んでスタートしてください。

平地A(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ ウンムタクが現れた(攻撃力3)
- ⚁ リッテイカが出現！（攻撃力2）
- ⚂ 白の導師が近づいて来た。→㉔へ
- ⚃ リッテイカだ！（攻撃力2）勝てば魔術品がもらえる。
- ⚄ 旅人が来た。→52へ
- ⚅ ローバルだ！（攻撃力2）

平地B(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ ローバルだ！（攻撃力2）
- ⚁ シャオウホウだ！（攻撃力2）勝てば魔術品がもらえる。
- ⚂ 聖騎士が現れた。→⑨へ
- ⚃ ルエックが襲って来た！（攻撃力3）
- ⚄ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚅ 商人がやって来た。→㊲へ

平地C(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ 旅人が現れた。→57へ
- ⚁ 商人が近づいてきた。→58へ
- ⚂ ウンムタクだ！（攻撃力3）
- ⚃ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚄ 盗賊が出た！ →㉓へ
- ⚅ リッテイカが現れた。(攻撃力2)

平地D(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚁ 聖騎士の姿が見える。→56へ
- ⚂ パリューンが襲って来た！（攻撃力5）
- ⚃ 黒の導師に出会った。→㉖へ
- ⚄ リッテイカだ！（攻撃力2）
- ⚅ シャオウホウが現れた。(攻撃力2)

森 A(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ シャオウホウ出現！（攻撃力2）勝てば魔術品がもらえる。
- ⚁ 商人がやって来た。→58へ
- ⚂ 聖騎士が現れた。→55へ
- ⚃ ジャーディンだ！（攻撃力3）
- ⚄ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚅ リッテイカだ！（攻撃力2）

森 B(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ パリューンだ！（攻撃力5）
- ⚁ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚂ スウマーグが襲って来た！（攻撃力4）
- ⚃ 旅人が近づいて来た。→57へ
- ⚄ ジャーディンが現れた。(攻撃力3)
- ⚅ シャウホウが出た！（攻撃力2）

山 A(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚁ シャウホウだ！（攻撃力2）勝てば魔術品がもらえる。
- ⚂ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚃ 長老に出会った。→⑲へ
- ⚄ 白の導師が現れた。→54へ
- ⚅ デラーサーだ！（攻撃力4）

山 B(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ 白の導師に出会った。→⑬へ
- ⚁ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚂ デラーザーが襲って来た！（攻撃力4）
- ⚃ パリューンが出た！（攻撃力5）
- ⚄ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚅ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！

砂漠A(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ 商人がやって来た。→④へ
- ⚁ コウキンジョウが現れた。(攻撃力7)
- ⚂ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚃ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚄ パリューンが襲って来た！（攻撃力5）
- ⚅ 長老に出会った。→㉙へ

砂漠B(サイコロを振り出た数の指示に従う)
- ⚀ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚁ ヴォームだ！（攻撃力9）
- ⚂ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！
- ⚃ 旅人が来た。→⑨へ
- ⚄ パリューンが現れた。(攻撃力5)
- ⚅ 何かが近づいてきた。魔獣カードを引き戦え！

城・町・洞窟・石碑・村

城A
キミは、アルカス城の一室に居る。近衛兵が迎えに来た。「いよいよか…」キミは王の前に案内される。
「おう、来たかアーガス！　そちのような者を待っておったぞ。まずは東にある、水と木と岩の町に住むコーサマを訪れるがよい、役に立ってくれるであろう。無事に目的を成し遂げられるものと信じておるぞ！　さあ行くがよい！」キミは城を出る。これから長い旅が始まるのだ。

城B
前方に門がある。キミは門の近くまで行き叫んだ。「私の名はアーガス、この城の王に会いたい！　開門！」門が開き王の部屋に通される。「よく参られた、アーガス殿。貴殿の噂は聞いておりますぞ。」キミは予想外のもてなしを受け、次の日、城を後にした。

城C
キミの前にこの国の王がいる。「遠路はるばるよく来たのう。まあゆっくりしていくがよいぞ。ところで、そちはどれ程強いのであろうか。見せてくれんかのう。」さて、キミは魔獣カードを5枚以上持っているか？
持っている→㉞へ　　持っていない→㊼へ

町A
この町には、剣を売る店があるらしい。とりあえず食事を済ませたキミは？
剣の店へ行く→㉘へ　　酒場で情報を探す→㊳へ

町B
町を歩いていると一人の男が声を掛けて来た。「旦那、この町は初めてですかい？」
初めて来た→㊻へ　　前にも来た事がある→㉛へ

町C
しばらく町を歩いてわかった事は、この町には盾を売る店以外見るべきものは何もないという事だった。→㉗へ

町D
この町には何かがある。魂の奥底で何かを感じる…。キミは町の中へ踏み出した。
イリスの戦斧・クロノスの鎧・オデッセの盾を持っている→㊱へ
持っていない→㉚へ

洞窟A
ズボッ！　砂漠を歩いていると、突然砂の中に吸い込まれていった。ここは、洞窟になっているらしい。
体の砂を払いキミは歩き出す。→⑱へ

洞窟B
山を歩いていると、大きな横穴があった。キミはこの洞窟を調べて見る事にした。→㉜へ

洞窟C
山の天気は変わりやすい。突然の雨で、キミは近くの洞窟に逃げ込んだ。と同時に目の前に閃光が走った。剣を抜く間もなく、喉元にナイフが突き付けられた。「何者だ？」低く力強い声が響く。
「封印を探している者だ」と答える。→❶へ
「貴様に名乗る必要はない」と投げ飛ばす。→⑫へ

石碑/A/B/C
キミは石碑の前に立っている。
古き兜を持っていれば→㊾へ
持っていなければ→㊴へ

村A
キミが村へ入ろうとすると突然コウキンジョウが襲って来た。戦うしかない！
勝った時は→❼へ
負けた時は→この村を逃げ出し、旅を続ける。

村B
目の前に小さな小屋がある。中には人のいる気配だ…。
キミは剣を抜き、用心深く足を踏み入れた。
前にも来た事があれば→⑬へ
「だれじゃ？」しわがれた声が響いた。「剣を引きなされ。」
声のした方を見ると、老人が座っている。
おとなしく剣をおさめる→❷へ
こちらから切りかかる→❻へ

村C
無人のはずの村から、怪しげな話し声が聞こえてくる。
キミは注意深く、声のする方へ進んでいった。→㉓へ

❶

「お前がアーガスか？　これは、失礼なことをした。」男はナイフを引いた。やつれてはいるが高貴な顔立ちをしている。彼は、全滅した魔獣討伐隊の指揮官だったのだ。「たのむ、我らの無念を晴らしてくれ。そうだ、私の鎧を使ってくれ、きっと役に立つだろう。」キミは鎧を受け取り（鎧カードを手に入れる）旅立つのだった。

❷

「ホッホッホッ、なかなか素直な御仁じゃな。で、何故このような所に？」キミは封印を探している事、又その仲間を探している事を話した。→⑧へ

❸

「お前は何者だ？」盗賊が叫ぶ！　キミは剣を振りかざし、盗賊団に切りかかって行った。盗賊（攻撃力２）と戦う。勝てば魔術品がもらえる。

❹

「コサーマは、不思議な魔術品を持っているらしい。」

❺

キミは急に睡魔に襲われ、力が抜けていった。霞む目に最後に映ったものは、老人の笑い顔だった。→⑭へ

❻

キミの剣は、確かに老人をとらえたはずであった、しかし、老人は無傷で立っている。サイコロを振り、⚀⚁⚂⚃が出たら→⑪へ　⚄⚅が出たら→⑰へ

❼

村を歩きまわるキミの目の前に、ひとりの老人が現れた。「助けてくだされ。早く魔獣どもを追い返してくだされ。」そして老人は１つの小びんを差し出した。「わしの家に伝わる妙薬ですじゃ、これを差し上げましょう。」

この薬を飲んでみるなら→⑤へ

老人に投げつけるなら→⑩へ

❽

「お主がアーガス殿か。噂は聞いておるぞ、わしは白の導師という者じゃ。そうじゃ、お主にこれを授けよう。」復活の石カードを手に入れた。

❾

「伝説の鎧は魔獣が守っている。そういえばあんたに似合いそうだ。」

❿

「な、何をする！」老人が叫ぶ。キミは言い返す「こんな所にひとりでいるとは…黒の導師か!?」キミは剣を抜きながら切り掛かっていった。

サイコロを振り、⚀⚁⚂が出たら→⑱へ　⚃⚄⚅が出たら→㉒へ

⓫

「なかなか元気な若者じゃのう。お主、名は何と言う？」老人の問いに、キミは名を名乗る。→⑧へ

⓬

男を岩に叩きつけたのはいいが、キミ自信の首にもナイフの傷がついた。「キサマ、魔獣の手先だな！」男は叫び剣を抜いた。キミは弁解の間もない。男（攻撃力３）と戦う。（この戦闘の間、キミの攻撃力から１引かれます。攻撃力が０の時は、サイコロの目から１引きます。）

勝てば→㉕へ　負ければ→⑳へ　逃げるなら→㊶へ

⓭

「川と森の町に、コサーマが住んでいる。」

⓮

次の朝、目覚めると、体中に力がみなぎっている。キミの前には、昨日の老人が、すでに絶命し倒れていた。老人に感謝し、旅を続ける。攻撃力を１増やします。

⓯

「ふはははは！　わしと張り合うには、十年早いわっ！」黒の導師は、戦いの呪文を唱えた。黒の導師（攻撃力17）と戦え。

⓰

キミは、いきなり、商人に切りかかった。商人（攻撃力１）と戦う。勝っても、めぼしい物は何１つ見つけることが出来なかった。

⓱

「お主、まだまだ修業が足りんようだな。」老人が呪文を唱えると、回りの風景がぼやけ、別の景色に変わった。キミは、アルカスの城へ戻されてしまったのだ。魔術品カード・魔獣カードをすべて山に返し、城Ａから旅を再開する。装備カード・攻撃力・経験チップはそのままで良い。

⓲

キミの剣は、黒の導師をとらえた。「うっ！」導師はよろめき後ずさる。止めを刺そうとキミが近よった時、彼の姿は消え、声だけが残った。「ひとまず引き下がることにするが、次は、そうはいかんぞ！」キミは町を後にする。

⓳

長老とすれちがう。さあ、どうする？

話しかけるなら、サイコロを振って

⚀⚁⚂なら→㉔へ　⚃⚄⚅なら→⑬へ

戦うなら、サイコロを振って

奇数が出たら→㉝へ　偶数が出たら→⑩へ

⓴

剣と剣が火花を散らす！　技は同等に思われたが、敵のパワーに、キミはふらついてしまった。態勢を立て直す間も無く、敵の一撃！　"ウッ"キミの肩に鮮血が広がる。"勝てない"直観的に悟ったキミは、洞窟を転がり出て、肩の痛みをこらえ旅を続ける。攻撃力が１さがる。攻撃力が０のときは、経験を０にする。

㉑

なんと相手は、剣を抜いてカカって来た。悪徳商人（攻撃力２）だ！　さあ戦おう。勝てば魔術品がもらえる。

㉒

キミの攻撃をかわすため、黒の導師は空中に浮かび上がった。次の瞬間、彼は光を発し消えてしまった。とっさに投げたキミの剣が導師の胸をつら抜いたのだ。その光をあびたキミの体に力がみなぎってゆく。経験チップを３増やす。キミは勝ったのだ。

㉓

“盗賊だ！　さて、キミは？”
話しかけるなら、サイコロを振り、偶数ならば→⑨へ
奇数ならば→③へ　戦うなら→③へ

㉔

「伝説の洞窟は、砂漠の中。」

㉕

勝負は、一瞬の内に決まった。男の腹に突き刺さっている剣を抜こうとして、キミは目を疑った。彼の鎧の胸部には、魔獣討伐隊の指揮官の印があった。キミは、彼の遺体を埋葬し、旅を続ける。

㉖

黒の導師（攻撃力17)が目の前にいる。
話しかけるなら、サイコロを振り
偶数なら→㉔　奇数なら→⑮
戦うなら、サイコロを振り
偶数なら→㉒　奇数なら→⑮

㉗

ここは盾の店。「いらっしゃい！　うちの盾は、全部オーダーメイド。同じ値段だよ。」（魔獣カード１枚で売ってくれるらしい。買うなら盾カードを取る。）「またどうぞ。」キミは町を出る。

㉘

剣の店へいって、がく然とした。“剣が１本も無い。”魔獣討伐隊を組織した国に買いしめられたらしい。「どうしてもって言われるなら秘蔵の長剣が一本ありますよ。」（キミは魔獣カード２枚と剣カードを取り替えることができる。）キミは町を出て旅を続ける。

㉙

「石碑に注意しなさい。」

㉚

歩けば歩くほど魂がふえる。“いったいこれは？”しかし何もわからないまま町を出る。

㉛

「あっなんだ、この間の！　それじゃ、ごめんなすって。」キミはコサーマの家へ行く。「新しい知らせがあるぞよ。血を継ぐ者は、西の川と山の町ということじゃ。しかし、血の封印は伝説の武具が無ければ解けないそうじゃぞ。がんばりなされよ。」キミは情報を元に急ぐ。

㉜

その時、空中から１つの巨大な影がおそってきた。とっさに身をかがめ、やりすごす。剣を抜き相手を確かめると…。“ハンジョウ”盾の番人だ！　お返しだ！
ハンジョウ（攻撃力14）勝ったら→㉟へ
負けるか逃げた時には→⑪へ

㉝

「ウワーッ」老人はキミの前に倒れ込む。キミは悔やみながら旅を続けた。

㉞

キミは魔獣の“キバ”を見せる。オォーッ！　城の人々が驚きの声を上げる。「これは、すごい！キバと交換に城に伝わるイリスの戦斧を授けよう。そちこそ、真の勇者じゃ！」その夜は、大宴会。キミも、すべてを忘れて、食べ飲み歌い踊った。次の日、王自らの見送りの元、城を後にした。

㉟

キミの一撃で翼を断ち切られたハンジョウは、回転しながら墜落した。のたうち回るハンジョウに止めを刺し、洞窟を探すと…“見つけた！”ついに、キミは、オデッセイの盾を手に入れたのだ。気を良くしながら洞窟を出る。
オデッセイの盾カードをもらう。

㊱

町への１歩と共にキミの体に電流のようなものが走った。別の力に導かれるままに町はずれにある家に着く。「だれだい？」とびらが開き男が出てきた。口からは、石碑に書いてあった呪文が出る。キミはどの呪文をとなえるか？石碑Ａ→(57)へ　石碑Ｂ→⑩へ　石碑Ｃ→⑫へ

㊲

「アルカスには、剣を売る店がある。」

㊳

酒をたのみ、人々の話に耳をかたむけると、２つの情報を得た。“砂漠の魔獣は手を付けられない程強い”、“東の城の主は、すごい宝を持っているらしい”さて、疲れも取れたし旅を続けるか。

㊴

石碑をよく見ると何か書いてあるようだが…読めない。とりあえず、コサーマを探そう。

㊵

体がふるえ、あっというまに初めの城にもどされた。(使ったカードを捨ててスタートへ)。気を取り直し旅を続けよう。

㊶

"強すぎる！　かなわない。"キミは何とか洞窟を抜け出した。どうやら追っては、こないようだ。疲れた体を奮い立たせ、洞窟を後にした。

㊷

呪文を唱えた。が、何も起こらない。「何だよ！　あんた。」男は、家の中に入ってしまった。（使った呪文カードを捨てる)。しょうがない、町を出よう。呪文カードが残っているなら→㊱へ

㊸

「私を聖騎士と知って剣を抜くのだな。ならばようしゃはせぬ！」聖騎士（攻撃力10）

㊹

キミが剣を抜くと旅人は叫びながら逃げていった。その声に気付いたブラングがキミに襲いかかって来た。ブラング（攻撃力10）

㊺

「わしに剣を向けるか？　愚か者め！」導師は呪文を唱えた。キミは体が重くなる。キミの攻撃力がこの戦いの間だけ１下がった。
白の導師（攻撃力13）勝てば魔術品がもらえる。

㊻

「そんじゃ、あっしがコサーマの所へ案内してあげまさあ。」後をついて行くと、小さな家の前で止まった。「じゃ、あっしはこれで。」家へ入ると老婆が１人座っていた。「待っておったぞえ。この旅は一人では辛かろうて。ある町に勇者の血をひく者がおるそうじゃが、魔法により記憶を失っているらしい。まずは、北にあるイアソンの石碑を探すことじゃ。これを持って行きなされ。」キミは古き兜を受け取り、再び来ることを約束し、この町を出た。古き兜カードをもらう。

㊼

キミは旅の話をして聞かせた。「そんなものか、期待はずれじゃ！もっと強くなってから又訪れるがよい。」キミは一晩この城で休み、次の朝早く出発した。

㊽

しばらく進むと洞窟の奥に２つの光が見える。キミは剣を握りしめ先へ進んだ。センピが襲いかかって来た。あの光は、センピの目だったのだ。センピ（攻撃力12）勝ったら→㊿へ　負けるか逃げた時には→㊶へ

㊾

古き兜をかぶり石碑を見たキミの頭の中に呪文がうかんでくる。その石碑の呪文カードを取り旅を続けよう。

㊿

キミは精神を統一する。ヒュン！　「そこだ！」キミの剣はセンピの眉間に突き刺さる。センピを倒したキミは洞窟の奥からクロノスの鎧を見付け出した。クロノスの鎧カードを取り、旅を続ける。

51

呪文を唱えると…男の体は３つに分かれた。さあ、３枚のガイカードの中から１枚引いてみよう。

52

「どこかの城の魔獣討伐隊は全滅したらしい。」

53

「これだ！　これこそ真の姿だ。アーガス殿、待ちくたびれましたぞ。私の名はガイ。剣の腕ならだれにも負けません。さあ、次の仲間を探しに行きましょう！」
最初の仲間ガイと共にキミは新たな旅に踏み出すのだった。

ショート・ストーリーゲーム　END

54

白の導師がやって来る。キミはどうする？
話しかけるなら→㉙へ
戦うならサイコロを振り、偶数→⑥へ　奇数→㊺へ

55

「山の中にある町で盾をお買いなさい。」

56

聖騎士に話しかけてみるなら→㊲へ
戦いを挑むなら→㊸へ

57

旅人たちに話しかけるなら→52へ
戦いを挑むなら→㊹へ

58

商人に話しかけてみるならサイコロを振り、
偶数→55へ　奇数→㉑へ
戦いを挑むならサイコロを振り、
偶数→⑯へ　奇数→㉑へ



アスキーからクリスマスプレゼント

覇邪の封印 どきどきキャンペーン

アスキーさんからお知らせ。
異次元獣の司令官TERRALINがホワイトメタルの本格フィギュアになったんだって。「覇邪の封印」のパッケージの中に入っているアンケートハガキに答えて送ると、抽選で1000名のキミ達に、この特製フィギュアがプレゼントされちゃうってワケ。"TERRALIN"が翼広げて、色っぽポーズで待ってるョ！

★締切…昭和62年12月10日(当日消印有効)
★発表…賞品の発送をもってかえさせて頂きます。



ファミリーコンピュータMagazine No.18特別付録①
昭和62年10月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第3巻第18号(通巻43号)

Fantasy Role-Playing
覇邪の封印
ボードゲーム版

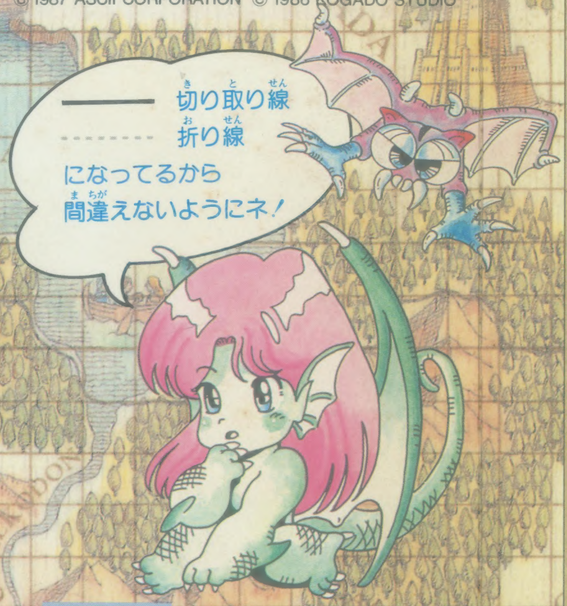
はじゃのふういん
ショートストーリィゲーム

カード・チップシート

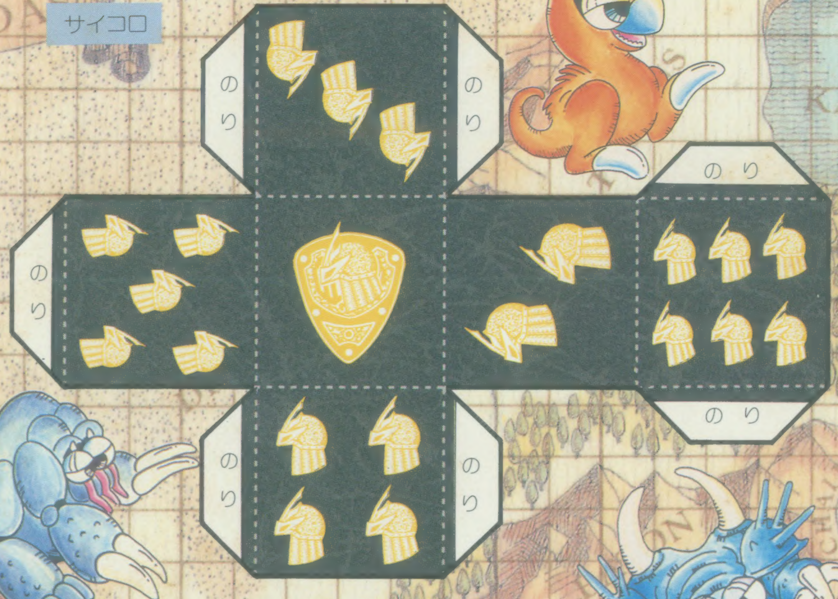
ファミリーコンピュータMagazine

No.18特別付録③
昭和62年10月16日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第3巻第18号（通巻43号）

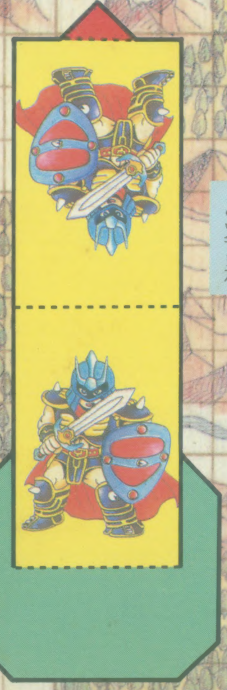
ゲームに使う部品です。きれいに切りとって組み立てて使おう。

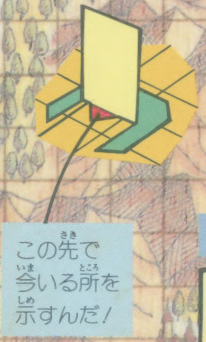


サイコロ



アーガス（主人公）ゴマ

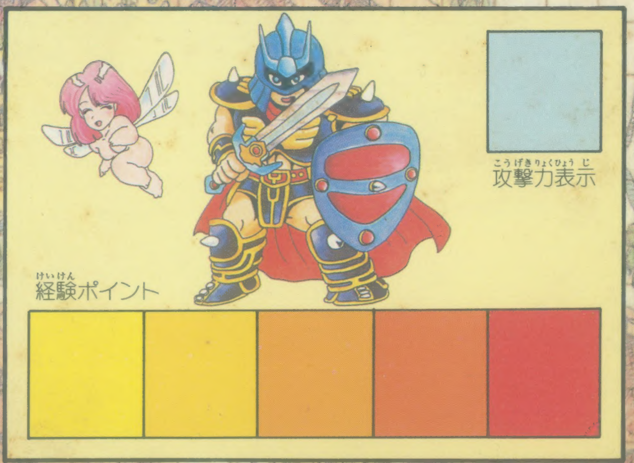




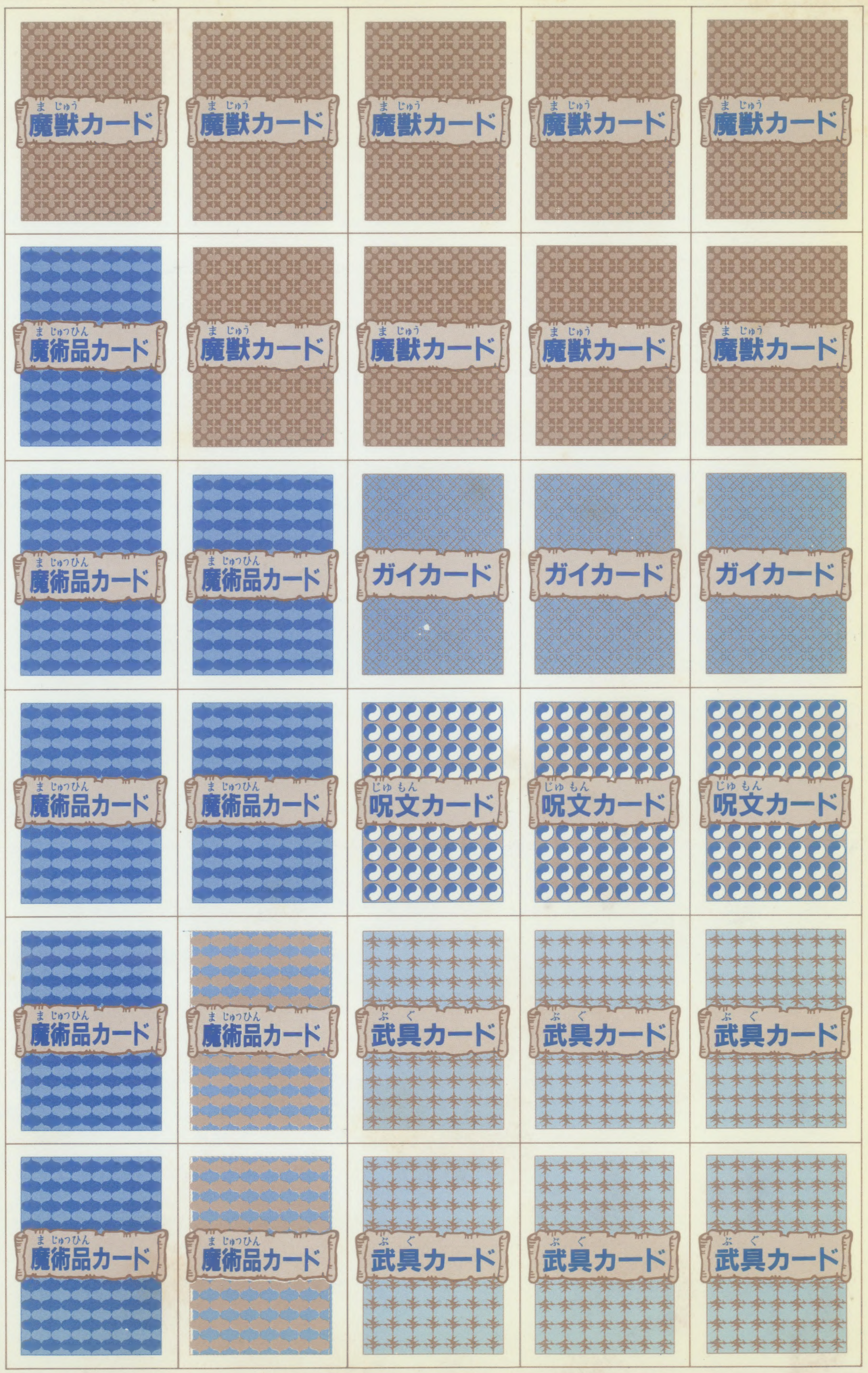
経験チップ

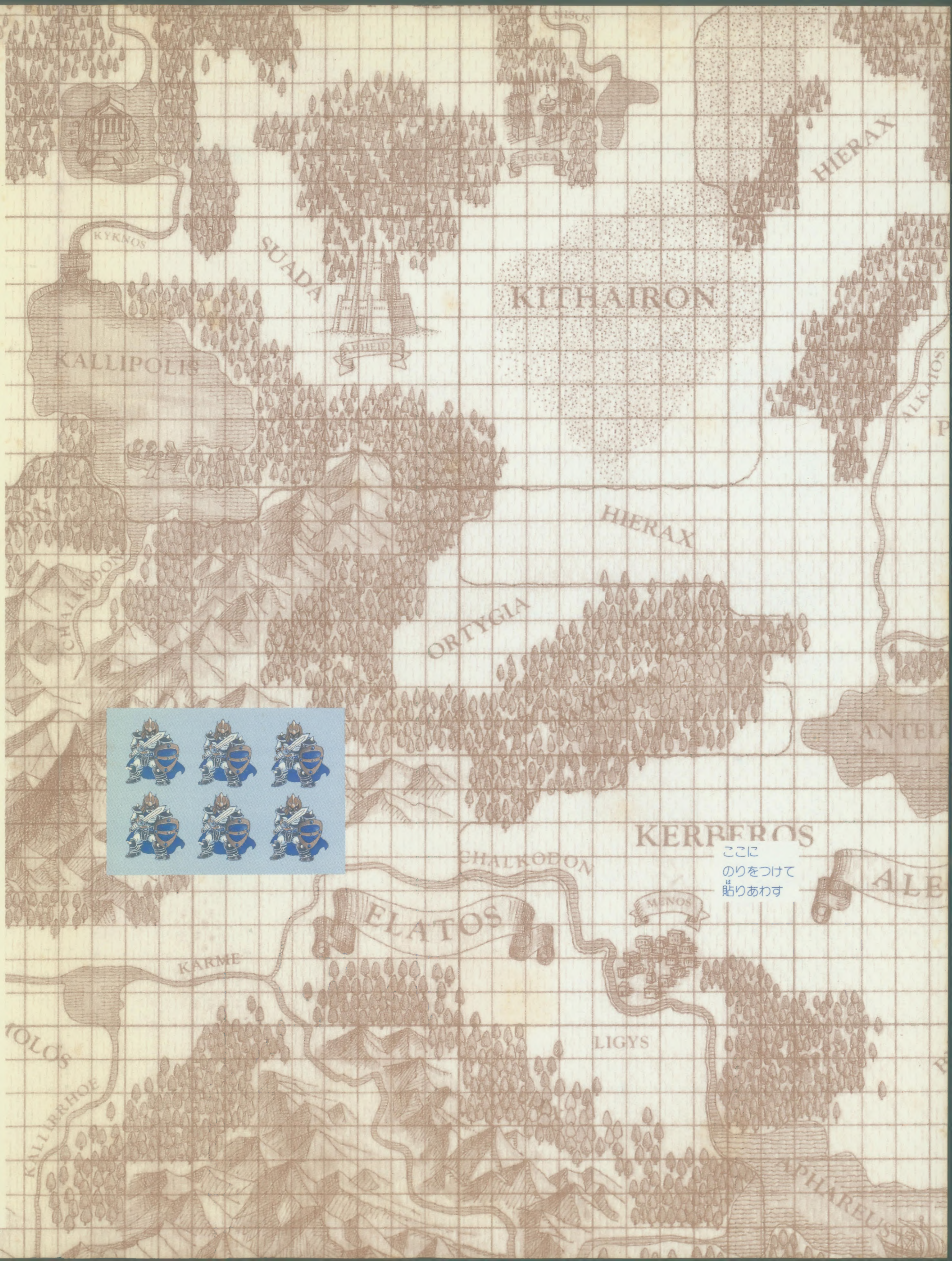
0 攻撃力	1 攻撃力	2 攻撃力
3 攻撃力	4 攻撃力	5 攻撃力

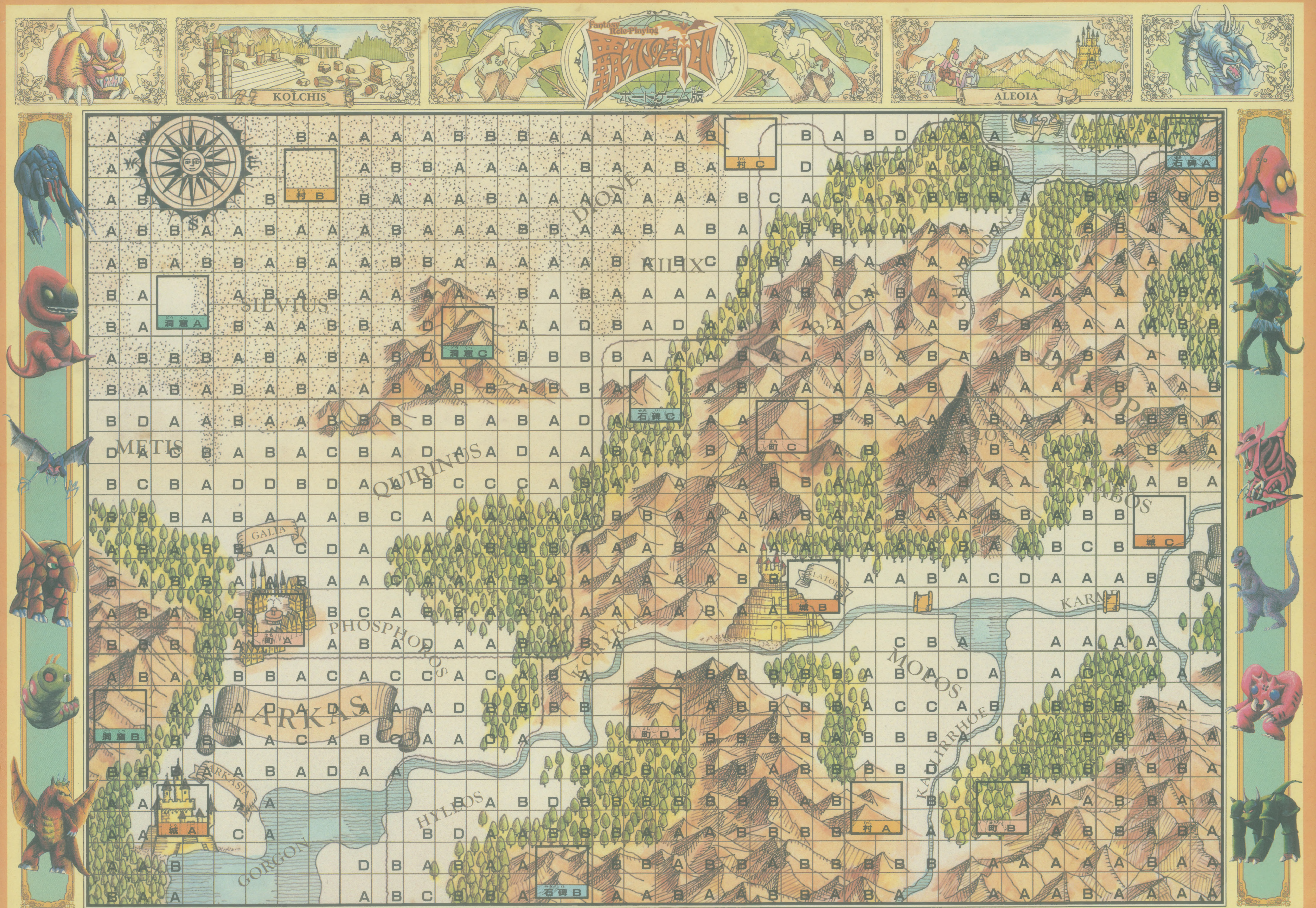
アーガス能力カード






魔獣カード
魔獣カード
魔獣カード
魔獣カード
魔獣カード
魔術品カード
魔獣カード
魔獣カード
魔獣カード
魔獣カード
魔術品カード
魔術品カード
ガイカード
ガイカード
ガイカード
魔術品カード
魔術品カード
呪文カード
呪文カード
呪文カード
魔術品カード
魔術品カード
武具カード
武具カード
武具カード
魔術品カード
魔術品カード
武具カード
武具カード
武具カード


KITHAIRON
KALLIPOLIS
KYKNOS
SUADA
HIERAX
HIERAX
ORTYGIA
KERBEROS
CHALKODON
ELATOS
KARME
MENOS
LIGYS
ここに
のりをつけて
貼りあわす



ファミコンマガジン No.18特別付録② 昭和62年10月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第18号(通巻43号) ©1987 ASCII CORPORATION ©1986 KOGADO STUDIO